Indonesian Journal of Learning and Educational Studies
ISSN: 3021-8780 (Online)
Volume 1, Issue 1, 2023 pp. 9-19
Journal Homepage: www.jurnal.piramidaakademi.com/index.php/ijles

Pengembangan Media Audio Visual pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Wulan Rizqi Janati*, Ayu Rahayu, Dwi Wijayanti
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jl. Batikan, UH-III Jl. Tuntungan No.1043, Tahunan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55167, Indonesia
E-mail Korespondensi (*): *wulanrizqijanati31@gmail.com*

Abstract: *This research was conducted in class V SD N Kedungbenda 01 Cilacap with 10 students for a limited trial and 11 students for a wider trial. This research uses the type of Research and Development (R&D) combination of the Borg 7 Gall and Sukmadinata models. According to Sukmadinata in Nursiti (2015: 179) dividing R&D research into three stages: (1) preliminary stage, (2) development stage, and (3) testing stage. This study uses data collection techniques based on observation, questionnaires, interviews and documentation. The research instruments used were teacher needs analysis interviews, student needs analysis, validation questionnaires by experts and stakeholders, and documentation. The techniques used in this study are qualitative and quantitative data analysis techniques. The product is validated by experts and stakeholders before carrying out trials. The results showed that (1) the results of the validation of the audio- visual media by the expert were with an average number of 4.9, a percentage of 98% with a very good category and an average number of 4.4, a percentage of 88% with a very good category. Based on the results of this validation, the audio- visual media is said to be very suitable for use. Meanwhile, the results of the audio visual media by stakeholder validation are with an average number of 4.9 with a percentage of 98% in a very good category. So the audio-visual media is very feasible to use (2) The use of Powtoon audio-visual media in the thematic learning of fifth grade students Theme 7 Events in Life Sub-theme 2 Learning 4 SD N Kedungbenda 01 Cilacap has increased. Student learning outcomes in the last semester obtained an average total score of 59. In the limited trial, the average score was 84 with a total score of 41.5 and an average of 4.15 in the good category. In the wider trial, it obtained an average score of 89, a total score of 49 and an average of 4.45 in the good category. The conclusion of this study shows that the Powtoon audio visual media product is very feasible to use in the process and can improve student learning outcomes in class V SD N Kedungbenda 01 Cilacap.*

Keywords: *Thematic learning; Audio visual media; Powtoon***.**

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD N Kedungbenda 01 Cilacap dengan jumlah siswa 10 untuk uji coba terbatas dan 11 siswa untuk uji coba lebih luas. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) kombinasi model Borg 7 Gall dan Sukmadinata. Menurut Sukmadinata dalam Nursiti (2015: 179) membagi penelitian R&D menjadi tiga tahap: (1) tahap pendahuluan, (2) tahap pengembangan, dan (3) tahap pengujian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berdasarkan observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, angket validasi oleh expert dan stakeholder, dan dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Produk di validasi oleh expert dan stakeholder sebelum melaksanakan uji coba. Hasil penelitian menunjukan bahwa (1) hasil validasi media audio visual oleh expert yaitu dengan jumlah rerata 4,9, presentase 98 % dengan kategori sangat baik dan jumlah rerata 4,4, presentase 88 % dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka media audio visual dikatakan sangat layak digunakan Sedangkan hasil media audio visual oleh validasi stakeholder yaitu dengan jumlah rerata 4,9 dengan presentase 98 % dengan kategori sangat baik. Maka media audio visual tersebut sangat layak untuk digunakan (2) Penggunaan media audio visual Powtoon dalam pembelajaraan tematik siswa kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 2 Pembelajaran 4 SD N Kedungbenda 01 Cilacap mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa pada semester lalu memperoleh jumlah rata- rata nilai 59. Pada pada uji coba terbatas memperoleh rerata nilai 84 jumlah skor 41,5 dan rerata 4,15 dengan kategori baik. Pada uji coba lebih luas memperoleh rerata nilai 89, jumlah skor 49 dan rerata 4,45 dengan

kategori baik. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukan bahwa produk media audio visual Powtoon sangat layak untuk digunakan pada proses dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di kelas V SD N Kedungbenda 01 Cilacap.

Kata Kunci: Pembelajaran tematik; Media audio visual; Powtoon

Pendahuluan

Pendidikan merupakan segala pengalaman belajar di berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi perkembangan individu. Pendidikan diarahkan untuk membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam setiap pembelajaran yang dilaluinya dalam lingkungan belajar. Dalam pendidikan, Indonesia berpedoman pada salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tertera pada pembukaan UUD 1946 alenia ke empat yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Di Indonesia terdapat tiga lembaga pendidikan, yaitu pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan non formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Sedangkan pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Pendidikan memegang peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Heri Maria (2018:312) metode among yaitu metode pengajaran yang berdasarkan pada Asah, Asih dan Asuh. Tujuan dari sistem among adalah membangun anak didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa, merdeka lahir dan batin, berbudi pekerti luhur, cerdas dan berketerampilan. Dalam sistem among setelah anak didik menguasai ilmu, mereka didorong untuk memanfaatkannya dalam masyarakat, yang didorong oleh cipta, rasa dan karsa. Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa guru berperan penting dalam mendidik dan mengasuh anak.

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, telah menggunakan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik yang mengintegerasikan berbagai mata pelajaran kedalam tema. Menurut Wahyuni (2016: 136) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami sebuah konsep karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pembelajaran yang diajarkan.

Proses pembelajaran merupakan keterpaduan proses belajar mengajar. Proses mengajar merupakan penyampaian informasi dari fasilitator kepada aseptornya. Proses belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal dapat berupa sikap, pandangan hidup, perasaan senang, kebiasaan dan pengalaman peserta didik. Sedangkan faktor eksternal merupakan rangsangan dari luar diri peserta didik melalui indera yang dimiliki, terutama pengelihatan dan pendengaran. Media pembelajaran merupakan salah satu contoh dari faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam mencapai tujuan pembelajaran guru berperan

pada pembelajaran di kelas dengan penggunaan media sebagai alat bantu mengajar dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi untuk menciptakan siswa yang aktif, pembelajaran yang bermakna dan mudah dipahami.

Menurut Daryanto (2016:156) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki posisi penting dalam komponen sistem pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi agar menarik perhatian siswa. Penggunaan media belajar dapat mengembangkitkan motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah dengan penggunaan media audio visual yang dapat dijadikan sebagai alat pembantu panca indera dalam kegiatan belajar sehingga akan mempermudah untuk memhami kalimat yang tertulis maupun kata yang diungkapkan.

Peserta didik dapat secara jelas memahami dan tidak hanya membanyangkan apa yang belum mereka ketahui. Media audio visual mempunyai bentuk gambar gerak dan mengeluarkan suara merupakan suatu media yang efektif untuk membantu proses pembelajaran baik massal, individual, maupun secara berkelompok (Daryanto, 2010:86).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 11 Oktober 2021 dengan Ibu ANP selaku guru kelas V bahwa nilai rata-rata siswa pada pembelajaran tematik di SD Negeri Kedungbenda 01 Kelas V yaitu 59. Menurut Hamdani (dalam Rizky, 2017:69) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Guru juga mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran siswa lebih banyak yang tidak memperhatikan guru. Guru sudah pernah menggunakan media audio visual tetapi belum pernah membuat dan hanya mengunduh video dari internet. Hal ini karena guru lebih mudah dalam menyajikan media pembelajaran. Sehingga masih menjadi kendala oleh guru dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wawancara Guru Wali Kelas V SD Negeri Kedungbenda 01).

Dengan demikian guru hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengajar dan mempermudah untuk menyampaikan materi agar pembelajaran menjadi berkesan, bermakna dan mudah dipahami. Oleh karena itu pengembangkan media pembelajaran audio visual di SD N Kedungbenda 01 karena di sekolah tersebut guru menggunakan media yang monoton karena kendala seperti kemampuan guru dalam membuat, biaya dan waktu yang dibutuhkan. Penggunaan media saat proses pembelajaran juga memerlukan biaya yang tidak sedikit. Hal ini yang menjadi kendala guru dalam pembuatan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Dalam pembuatan media masih belum menarik minat belajar siswa (Wawancara Guru Wali Kelas V SD Negeri Kedungenda 01).

Berdasarkan fakta yang muncul, dengan adanya media audio visual akan memudahkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran disertai fasilitas sekolah seperti LCD, laptop dan speaker. Karena media audio visual merupakan perpaduan audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, dan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Menurut Anderson (1994:99) menyatakan bahwa media audio visual adalah serangkaian gambar elektronik yang disertai unsur audio, unsur gambar yang ditayangkan melalui video.

Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) kombinasi model Borg & Gall dan Sukmadinata. Menurut Sukmadinata (2013:164) penelitian dan pengembangan adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah "*a process used develop and validate educational product*", bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya(Sugiyono, 2011: 279).

Menurut Borg and Gall dalam Sukmadinata, ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data; (2) perencanaan; (3) pengembangan draf produk; (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba; (6) uji coba lapangan; (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan; (8) uji coba pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir; dan (10) desiminasi dan implementasi.

Menurut Sukmadinata dalam Nursiti (2015: 179) membagi penelitian R&D menjadi tiga tahap yaitu: (1) tahap eksplorasi; (2) tahap pengembangan; dan (3) tahap pengujian. Dari kedua langkah-langkah yang dipapatkan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan tahap awal atau pendahuluan dengan data yang dihasilkan melalui studi lapangan untuk memperoleh data secara langsung dan bersifat faktual yang meliputi tiga tahapan yaitu, tahap studi pendahuluan, perencanaan penelitian, dan pengembangan produk awal.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah menyiapkan kisi-kisi penilaian RPP dan media pembelajaran yang digunakan yaitu Powtoon untuk melakukan uji coba tahap awal setelah dilaksanakan penilaian. Penilian ini akan dilakukan oleh *expert* dan *stakeholder*. Tahap ini meliputi tahap uji coba lapangan awal (terbatas) dan revisi hasil uji lapangan terbatas.

Tahap Pengujian

Pada tahap ini meliputi uji lapangan lebih luas, revisi hasil uji lapangan lebih luaas, uji kelayakan, revisi hasil uji kelayakan, disemeinasi dan mengimplementasikan produk akhir.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Eksplorasi

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kedungbenda 01 Cilacap yang terletak di Desa Kedungbenda, Kecamatan Nusawungu, Kabupaten Cilacap. Penelitian ini dimulai pada bulan Juni dan dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022.

Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah kebutuhan guru yang dilakukan melalui observasi di SD Negeri Kedungbenda 01 Cilacap. Hasil observasi akan digunakan sebagai referensi pengembangan produk media pembelajaran. Berdasarkan hasil obeservasi pembelajaran sudah dilaksanakan secara luring atau tatap muka namun terbatas

karena masih dalam masa pandemic covid-19 dan wawancara secara secara langsung dengan guru kelas V di SD Negeri Kedungbenda 01 Cilacap. Hasil dari wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri Kedungbenda 01 Cilacap bahwa metode yang digunakan oleh guru yaitu ceramah dan tanya jawab. Guru menggunakan media papan tulis, spidol, power point, video dari youtube buku guru dan buku siswa ketika pembelajaran berlangsung sehingga masih kurang memanfaatkan media pembelajaran lainnya. Tindakan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yaitu tidak begitu sering tergantung pada materi yang akan disampaikan dan biasanya hanya menggunakan media power point atau menayangkan video dari youtube.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dapaT disimpulkan bahwa penyampaikan materi yang dilakukan guru sudah baik, tetapi pemanfaatan media pembelajaran masih kurang, sehingga siswa akan mudah bosan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media audio visual powtoon merupakan salah satu media pembelajaran yang akan menumbuhan rasa semangat belajar siswa, karena dalam video powtoon selain dapat digunakan untuk memaparkan materim juga dapat menampilkan beberapa animasi, menambah suara, dan karakter-karakter yang bervariasi.

Analisis Kebutuhan Siswa

Hasil wawancara dengan siswa dilakukan secara langsung, siswa belajar ketika menggunakan media audio visual ternyata lebih senang karena lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan dengan menggunakan papan tulis. Guru dalam menyampaikan materi masih dengan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik. Siswa lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media audio visual Powtoon, karena tampilannya menyajikan gambar, suara, dan animasi-animasi yang menarik.

Dari hasil analisis kebutuhan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media audiovisual Powtoon. Selain menampilkan animasi yang menarik, media ini juga mudah di akses oleh siapapun dan kapanpun sehingga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.

Pengembangan

Tahap prototype produk ini merupakan lanjutan dari analisis kebutuhan, pengembangan produk ini berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan, sehingga menjadi acuan permasalahan yang terdapat pada kegiatan belajar mengajar. Pengembangan ini berupa produk media audio visual Powtoon.

Langkah pertama pembuatan Powtoon yaitu menyiapkan beberapa hal seperti laptop, materi, internet, dan lain-lain. Kemudian di mulai dengan mengunjungi web resmi yaitu www.powtoon.com, kemudian masuk melalui email atau facebook.

Tahap selanjutnya penulis menentukan template yang akan digunakan sesuai dengan selera, lalu pada setiap slide menyiapkan materi yang akan disampaikan dengan cara diketik. ukuran tulisan, warna, background dan sebagainya dapat diatur semenarik mungkin dengan fitur yang disajikan dan menambahkan animasi dan fitur lainnya agar lebih menarik. Kemudian setelah media audio visual berbasis Powtoon selesai dibuat, lalu dapat diunggah di media sosial Youtube dengan tujuan agar dapat diakses dengan mudah olehsiapa saja dan kapan saja. Tahap Pengembangan Pada tahap pengembangan dibagi menjadi empat tahap yaitu validasi produk, revisi produk petama, uji coba terbatas, dan revisi produk kedua.

Validasi Produk

Pada validasi produk ini terdapat dua validator yaitu *expert* dan *stakeholder*. Validasi *expert* dilakukan oleh dosen PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa dan dilakukan oleh salah satu guru kelas V SD Negeri Kedungbenda 01.

Validasi Expert

Hasil validasi diperoleh perhitungan skor akhir yang telah dijumlah berdasarkan 10 butir indikator dengan jumlah skor 49. Selanjutnya dihitung rata-rata skor berdasarkan rumus yang tertulis pada bab III yakni sebagai berikut:

$\bar{x}$ = $\sum \mathbf{x}$

n

$\bar{x}$ = 49

10

$\bar{x}$ = 4.9

Hasil perhitungannya diperoleh skor rata-rata 4.9. Selanjutnya skor tersebut dapat dikonversikan dengan keriteria baik berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke kekualitatif dengan rumus sebagai berikut:

$Jumlah\ skor\ penilaian$ (%) = $\underline{Jumlah\ skor\ maksimal\ ideal}$

(%) = 49 x 100 %5

(%) = 9,8 x 100 % = 98 %

dengan presentase 88%.

Butir nomor 1, 2, 7, 8, 9, 10 merupakan nilai terendah dengan skor 4. Sehingga media pembelajaran audio visual dinyatakan layak diuji Pada tabel validasi*expert,* penilaian media audio visual dari 10 indikator hasil validasinya sangat baik dengan presentase 98%. Butir nomor 5 merupakan nilai terendah dengan skor 4. Sehingga media pembelajaranaudio visual dinyatakan layakdiuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Hasil validasi diperoleh perhitungan skor akhir yang telah dijumlah berdasarkan 10 butir indikator dengan jumlah skor 44. Selanjutnya dihitung rata-rata skor berdasarkan rumus yang tertulis pada bab III yakni sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum \mathbf{x}}{\mathrm{n}}$$

$$\bar{x} = \frac{44}{10}$$

$$\bar{x} = 4.4$$

Hasil perhitungannya diperoleh skor rata-rata 4.4. Selanjutnya skor tersebut dapat dikonversikan dengan keriteria baik berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke kekualitatif dengan rumus sebagai berikut:

$Jumlah\ skor\ penilaian$ (%) = $\underline{Jumlah\ skor\ maksimal\ ideal}$

(%) = 49 x 100 %5

(%) = 8,8 x 100 % = 88 %

Pada tabel validasi expert, penilaian media audio visual dari 10 indikator hasil validasinya sangat baik.

Validasi Stakeholder

Validasi stakeholder dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2022. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yaitu media audio visual Powtoon. Hasil validasi

diperoleh perhitungan skor akhir yang telah dijumlah berdasarkan 10 butir indikator dengan jumlah skor 49. Selanjutnya dihitung rata-rata skor berdasarkan rumus yang tertulis pada bab III yakni sebagai berikut:

$\bar{x}$ = $\sum \mathbf{x}$

n

$\bar{x}$ = 49

10

$\bar{x}$ = 4.9

Hasil perhitungannya diperoleh skor rata-rata 4.9. Selanjutnya skor tersebut dapat dikonversikan dengan keriteria baik berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke kekualitatif dengan rumus sebagai berikut:

$Jumlah\ skor\ penilaian$ (%) = $\underline{Jumlah\ skor\ maksimal\ ideal}$

(%) = 49 x 100 %5

(%) = 9,8 x 100 % = 98 %

Pada tabel validasi expert, penilaian media audio visual dari 10 indikator hasil validasinya sangat baik dengan presentase 98%. Butir nomor 1 merupakan nilai terendah dengan skor 4. Sehingga media pembelajaran audio visual dinyatakan layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Hasil uji coba terbatas berupa penilaian terhadap soal evaluasi pembelajaran Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Pembelajaran 4.

Berdasarkan rerata skor penilaian hasil belajar uji coba terbatas yang diikuti oleh 10 siswa dengan aspek yang dinilai pilihan ganda berjumlah 10 nomor yaitu 4,15 dengan kategori baik. Berdasarkan rerata skor penilaian hasil belajar uji coba luas yang diikuti oleh 11 siswa dengan aspek yang dinilai pilihan ganda berjumlah 10 nomor yaitu 4,45 dengan kategori baik.

Revisi Produk Pertama

Revis produk pertama dilakukan setelah melakukan validasi produk oleh expert dan stakeholder. Revisi ini hasil dari penilaian media audio visual berdasarkan masukan dari expert dan stakeholder kemudian dikembangkan atau diperbaiki. Revisi pada media pembelajaran audio visual oleh expert hanya diberikan masukan diantaranya adalah teks pada media video terlalu kecil, beberapa materi dipertegas dengan gambar dan ditambahkan dengan backsound agar lebih menarik.

Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas ini dilakukan secara tatap muka atau luring. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 2 September 2022 di kelas V SD Negeri Kedungbenda 01 Cilacap dengan jumlah 10 peserta didik. Setelah melakukan uji coba terbatas, dilakukan refleksi yang oleh guru kelas V dan siswa. Hasil refleksi ini sebagai bahan untuk revisi produk kedua. Hasil uji coba terbatas ini berupa penilaian terhadap soal evaluasi pembelajaran Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Pembelajaran 4.

Berdasarkan rerata skor penilaian hasil belajar uji coba terbatas yang diikuti oleh 10 siswa dengan aspek yang dinilai pilihan ganda berjumlah 10 nomor yaitu 4,15 dengan kategori baik dan hasil belajar siswa dari jumlah skor 840 memperoleh nila rerata hasil belajar siswa yaitu 84.

Revisi Produk Kedua

Revisi produk kedua merupakan hasil masukan dari guru dan siswa yang dilakukan dengan cara refleksi diakhir pembelajaran. Hasil masukan dari guru dan siswa mengenai media audio visual dan proses pembelajaran berlangsung. Kemudian dilakukan refleksi setelah melaksanakan uji coba terbatas. Guru kelas V dan siswa memberikan saran dan masukan terhadap proses pembelajaran berlangsung dan media audio visual Powtoon. Siswa sangat senang mengikuti pembelajaran menggunakan media Powtoon karena menarik dan tidak membosankan, dan diberikan masukan bahwa dalam menyampaikan pembelajaran suara masih terlalu lembut dan terlihat masih kurang percaya diri dan video yang ditayangkan sangat menarik oleh guru kelas V.

Tahap Pengujian

Uji Coba Lebih Luas

Uji coba luas ini dilakukan setelah melakukan revisi produk kedua. Uji coba luas ini merupakan tahap akhir setelah produk selesai dikembangkan. Berdasarkan rerata skor penilaian hasil belajar uji coba luas yang diikuti oleh 11 siswa dengan aspek yang visual Powtoon. Produk yang sudah divalidasi oleh expert dan stakeholder kemudian sudah di ujicobakan secara terbatas maupun luas. Produk ini dapat disebarkan melalui link google drive yang ada agar orang yang membutuhkan dapat mengaksesnya. Kelayakan Media Audio Visual pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD N Kedungbenda 01 Cilacap.

Berdasarkan validasi expert penilaian Powtoon yaitu dengan jumlah skor 49 dan memperoleh rerata 4,9 dan persentase 98% dengan kategori sangat baik dan jumlah skor 44 dan memperoleh rerata 4,4 dengan persentase 88% dengan kategori sangat baik. Sedangkan validasi stakeholder dengan jumlah skor 49 rerata 4,9 dan persentase 98% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi expert dan stakeholder tersebut maka dapat dikatakan media audio visual Powtoon sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik kelas V Tema 7 Peristiw dalam Kehidupan Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Pembelajaran 4. Penggunaan media audio visual Powtoon berpengaruh pada pembelajaran kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Pembelajaran 4, terbukti dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan media audio visual Powtoon, uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Nilai siswa sebelum menggunakan media audio visual masih rendah karena belum menggunakan pembelajaran dengan media yang tepat.

Berdasarkan hasil belajar menggunakan media audio visual Powtoon, hasilnya mengalami peningkatan. Dilihat dari rerata nilai semester sebelumnya yaitu 59 kemudian setelah melakukan uji coba terbatas mengalami peningkatan dengan rerata nilai 84 dan uji coba luas menjadi 89. Jumlah skor uji coba terbatas yaitu 41,5 dengan rerata 4,15 dengan kategori baik. Sedangkan uji coba luas dengan jumlah skor 49 dengan rerata 4,45 dengan kategori baik.

Dalam hal ini media audio visual berpengaruh pada pembelajaran di kelas dibuktikan dengan pendapat Sutrisno (2009:54) menyatakan bahwa media audio visual merupakan perantara atau penggunaan materi melalui pandangan dan pendengaran sehingga membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dengan jelas secara suara maupun pengelihatan. Dengan demikian peserta didik dapat menerima pembelajaran yang telah

disampaikan dengan mudah melalui media audio visual Powtoon yang dikembangkan dan dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Kesimpulan

Produk media audio visual yang dikembangkan telah melalui beberapa tahap diantaranya yaitu: (1) tahap eksplorasi, (2) tahap pengembangan, dan (3) tahap pengujian. Media audio visual yang dikembangkan yaitu berupa media audio visual Powtoon berdurasi 10 menit 35 detik dengan beragam background, gambar seperti tokoh Ahmad Soebarjo, gambar dari unsur-unsur kebudayaan di Indonesia dan animasi yang terdapat pada setiap slide serta memiliki suara yang menjelaskan materi pembelajaran kelas V Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Pembelajaran 4 yang terdiri dari 27 slide. Produk media audio visual ini merupakan produk yang sudah divalidasi oleh expert dan stakeholder. Media audio visual Powtoon ini dipilih agar dapat membantu siswa dalam belajar, karena materi yang disampaikan melalui Powtoon dapat dilihat secara berulang kali dengan dukungan suara dan gambar sehingga. dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Pengembangan media audio visual Powtoon telah divalidasi oleh expert dan stakeholder. Hasil validasi expert yaitu dengan jumlah skor 49 dan memperoleh rerata 4,9 dan persentase 98% dengan kategori sangat baik dan jumlah skor 44 dan memperoleh rerata 4,4 dengan persentase 88% dengan kategori sangat baik, sedangkan validasi stakeholder dengan jumlah skor 49 rerata 4,9 dan persentase 98% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi expert dan stakeholder tersebut maka media audio visual Powtoon sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Pembelajaran 4 terhadap hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa semester lalu yaitu 59. Kemudian setelah melakukan uji coba terbatas mengalami peningkatan dengan rerata nilai 84 dan uji coba luas menjadi 89. Jadi kesimpulan dari penelitian ini menunjukan bahwa pengembangan produk media pembelajaran audio visual Powtoon sangat layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Pembelajaran 4.

Daftar Pustaka

Anderson, R. (1994) *Pemilihan dan Pengembangan Media Audio Visual*. Cakrawala Dini.

Daryanto. (2016) *Media Pembelajara*n. Yogyakarta: Gava Media.

Zulfiati, H. M. (2018). Sistem among Ki Hajar Dewantara dalam pendidikan karakter di sekolah dasar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Muhamamdiyah Cirebon* (pp. 311-322)..

Nursiti, Nursyamsinar. (2015) *Pendekatan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. PPS -UPI.

KHairina, R. M., & Syafrina, A. (2017). Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2).

Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Abdullah, D., & Maryati, T. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 185-196.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2017). Implementasi pembelajaran tematik kelas 1 SD. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 129-136.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003.